

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
KARANGAN DESKRIPSI MELALUI PEMBELAJARAN
SCIENTIFIC DENGAN MEDIA *FLASH CARD***

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Blondo 3, Mungkid, Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Ayu Chusni Mustanna

15.0305.0157

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
KARANGAN DESKRIPSI MELALUI PEMBELAJARAN
SCIENTIFIC DENGAN MEDIA *FLASH CARD***

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Blondo 3, Mungkid, Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi S-1

Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Ayu Chusni Mustanna

15.0305.0157

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2019

PERSETUJUAN

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI
MELALUI PEMBELAJARAN *SCIENTIFIC* DENGAN MEDIA *FLASH CARD*
(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Blondo 3, Mungkid, Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Ayu Chusni Mustanna

15.0305.0157

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons
NIP.19580912 198503 1 006

Magelang, 26 Juni 2019
Dosen Pembimbing II

Rasidi, M.Pd.
NIK. 128806103

PENGESAHAN

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI MELALUI PEMBELAJARAN *SCIENTIFIC* DENGAN MEDIA *FLASH CARD*

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Blondo 3, Mungkid, Magelang)

Oleh :

Ayu Chusni Mustanna

NPM. 15.0305.0157

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
studi pada program studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Jumat

Tanggal : 16 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. : Ketua / Anggota
2. Rasidi, M.Pd : Sekretaris / Anggota
3. Dr. Purwati, MS., Kons. : Anggota
4. Dhuta Sukmarani, M.Si. : Anggota


.....

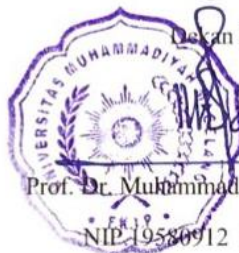
.....

.....

.....

Mengesahkan,

Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Ayu Chusni Mustanna**

NPM : 15.0305.0157

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan
Deskripsi Melalui Pembelajaran *Scientific* dengan Media *Flash Card*

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang ada di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a green rectangular stamp. The stamp contains the text "METERAI TEMPEL" at the top, a serial number "54-BE2AFF910603283" in the middle, and "6000" with "ENAM RIBU RUPIAH" at the bottom. There is a small purple star-like emblem on the right side of the stamp.

Ayu Chusni Mustanna
15.0305.0157

MOTTO

“ Barang siapa yang menghendaki kehidupan dunia maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa yang menghendaki kehidupan akhirat, maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa menghendaki keduanya, maka wajib baginya memiliki ilmu.”

(H.R Imam Turmudzi)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tuaku tercinta, Bapak Mustaqim dan Ibu Musyarofah atas segala do'a dan perjuangannya.
2. Almamaterku, Universitas Muhammadiyah Magelang.

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN
DESKRIPSI MELALUI PEMBELAJARAN *SCIENTIFIC* DENGAN
MEDIA *FLASH CARD***

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Blondo 3, Mungkid, Magelang)

Ayu Chusni Mustanna

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui pembelajaran *Scientific* dengan media *Flash Card* kelas II A di SD Negeri Blondo 3, Mungkid, Magelang.

Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus dimana setiap siklusnya terdiri atas 3 pertemuan. Subjek penelitian adalah kelas II A dengan populasi 24 siswa. Sampel penelitian ini adalah 24 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Analisis data yang digunakan menggunakan deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas II A SD Negeri Blondo 3 meningkat maksimal dengan menggunakan media *Flash Card*. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal sebelum dan setelah diberikan tindakan pada setiap siklusnya, yaitu pra siklus 62,6% menjadi 66,6% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. Pembelajaran disimpulkan berhasil karena telah melebihi batas kriteria keberhasilan pembelajaran, yaitu 75% sudah tuntas KKM.

Kata Kunci: *Flash Card, Model Pembelajaran Scientific, Media Flash Card*

AN EFFORT IMPROVE STUDENTS DESCRIPTIVE WRITING SKILL THROUGH ‘SCIENTIFIC’ LEARNING USING FLASH CARD MEDIA

(Research in Grade II Students of Elementary School Blondo 3, Mungkid,
Magelang)

Ayu Chusni Mustanna

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of descriptive writing skills of 2nd grade students of SD Negeri Blondo 3, Mungkid, Magelang through ‘Scientific’ learning with Flash Card media.

The study design used Classroom Action Research with 2 cycles, which each cycle consisted of 3 meetings. The research subjects were grade II A with a population of 24 students. The study sample were 24 students. The methods of data collection were tests and observations. The data analysis used was descriptive percentages.

The results of the study showed that the descriptive writing skills of 2nd grade students of SD Negeri Blondo 3 students increased maximally by using Flash Card media. This was indicated by an increase in the percentage of classical learning completeness before and after being given action in each cycle, namely pre cycle 62.6% to 66.6% in the first cycle and in the second cycle increased to 87.5%. The learning was concluded to be successful because it had been over the learning success criteria, 75% of the students had completed the KKM.

Keywords: *Flash Card, Scientific, descriptive writting skills*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah- Nya, sehingga karena-Nya pula skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Pembelajaran *Scientific* dengan Media *FlashCard*” dapat diselesaikan.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Megelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan petunjuk dan arahan untuk terselesaikannya penelitian ini.
4. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons Dosen Pembimbing I dan Rasidi, M.Pd selaku Pembimbing II, yang senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan saran sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.

5. Kepala Sekolah Dasar Negeri Blondo 3 Mungkid Magelang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut.
6. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
7. Teman-teman seperjuangan, pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas kebersamaan dan motivasinya.
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, yang turut membantu dan memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan para pendidik pada khususnya.

Magelang, 21 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi.....	10
B. Model Pembelajaran <i>Scientific</i>	14
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Scientific</i>	14
2. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Scientific</i>	16
C. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	18
D. Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	19

1. Media Pembelajaran	19
2. Langkah – Langkah Pembelajaran <i>Scientific</i> Menulis Deskripsi dengan <i>Flash Card</i>	21
3. Media <i>Flash Card</i>	21
E. Penelitian Yang Relevan.....	23
F. Hipotesis Penelitian	24
G. Kerangka Pemikiran	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Desain Penelitian Tindakan	28
B. Identifikasi Variabel Penelitian	32
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	33
D. Subjek Penelitian	33
E. Setting Penelitian	34
F. Indikator Keberhasilan.....	34
G. Metode Pengumpulan Data.....	34
H. Instrumen Penelitian	35
I. Validitas	40
J. Prosedur Penelitian	40
K. Metode Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Kondisi Sekolah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
D. Keterbatasan Penilaian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sintak pembelajaran <i>Scientific</i> keterampilan menulis dengan menggunakan media <i>Flash Card</i>	21
Tabel 2. Kisi-Kisi Menulis Deskripsi untuk Kelas II.....	36
Tabel 3. Lembar Penilaian Keterampilan Menulis Deskripsi	36
Tabel 4. Rubrik Penilaian Menulis Deskripsi	37
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Aktivitas Guru dalam pembelajaran dengan media <i>flash card</i>	38
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa dalam pembelajaran dengan media <i>flash card</i>	39
Tabel 7. Klasifikasi Menulis Deskripsi	44
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Peningkatan Keterampilan Menulis	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 9. Diskripsi Ketuntasan Hasil Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Pra Siklus dan Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas II Pra Siklus- Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Tabel 11. Diskripsi Ketuntasan Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Pra Siklus s- Siklus II....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas	29
Gambar 3. Diagram Perbandingan Kategori Nilai Pra Siklus dan Siklus I ..	Error!
	Bookmark not defined.
Gambar 4. Diagram Perbandingan Kategori Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4. Surat Lembar Validasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Kisi-Kisi Materi Ajar Siklus I	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6. Materi Pembelajaran Siklus I	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8. Lembar Kerja Siswa Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9. Lembar Evaluasi Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11. Lembar Penilaian Afektif Siklus I...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12. Rubrik Penilaian Afektif.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13. Lembar Penilaian Kognitif Siklus I.	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14. Penilaian Kognitif Siklus I	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15. Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16. Kisi-Kisi Ajar Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17. Materi Pembelajaran Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19. Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 20. Lembar Soal Evaluasi Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 21. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 22. Lembar Penilaian Afektif Siklus II..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 23. Rubrik Penilaian Afektif Siklus II...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 24. Lembar Penilaian Kognitif Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 25. Rubrik Penilaian Kognitif Siklus II.	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 26. Lembar Observasi Psikomotor Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 27. Hasil Nilai Afektif Pra Tindakan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 28. Hasil Penilaian Kognitif Pra Tindakan	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 29. Hasil Penelitian Psikomotor Pra Tindakan.... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 30. Hasil Penilaian Afektif Siklus I.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 31. Hasil Penelitian Kognitif Siklus I....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 32. Hasil Penelitian Psikomotor Siklus I..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 33. Hasil Penelitian Afektif Siklus II.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 34. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 35. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 36. Rekap Hasil Penilaian Pra Tindakan **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 37. Rekap Hasil Penilaian Siklus I**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 38. Rekap Hasil Penilaian Siklus II**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 39. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 40. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 41. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 42. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 43. Dokumentasi.....**Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan bahasa yang baik dan benar berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berbahasa seseorang akan menjadi bekal berharga bagi anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Sehubungan dengan perkembangan zaman, manusia dituntut untuk meningkatkan kemampuannya. Berdasarkan sensus Badan Pusat Statistik (BPS) di 2006 menunjukkan 85,9 persen masyarakat memilih menonton televisi daripada mendengarkan radio (40,3 persen) dan membaca koran (23,5 persen).

Masyarakat Indonesia belum terbiasa melakukan sesuatu berdasarkan pemahaman dari membaca. Masyarakat Indonesia belum dapat mengaktualisasikan diri melalui tulisan. Membaca dan menulis belum menjadi budaya dan tradisi bangsa Indonesia. Masyarakat lebih familiar dengan media visual (menonton), verbal (lisan) atau mendengar dibandingkan membaca, apalagi menulis. Kondisi di atas tidak hanya pada kalangan awam (masyarakat umum), di lingkungan pelajar dan pendidikan tinggi pun masih jauh dari apa yang disebut budaya literasi yang baik.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan adalah bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap positif dalam berbahasa. Tujuan lain pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu berkomunikasi dengan benar, baik

secara lisan maupun tertulis dan siswa mampu menyampaikan gagasan-gagasan yang ada di pikirannya melalui interaksi yang baik dengan masyarakat.

Tarigan (2008:1) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen aspek yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan sehingga disebut catur tunggal. Keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis saling berhubungan dengan cara yang beraneka ragam dan disajikan secara terpadu. Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Nurjamal (2011: 69) menyatakan bahwa menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis.

Pada kenyataannya keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang lebih sulit dikuasai oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan menulis mengalami kesulitan pada siswa sekolah dasar. Ada sebagian siswa yang cenderung bosan, tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung, dan ada juga siswa yang cenderung pasif. Menulis menghendaki penguasaan berbagai aspek lain di luar bahasa untuk menghasilkan paragraf yang padu dan runtut. Oleh karena itu, bagi seorang pendidik hendaknya mempunyai kemampuan yang baik untuk mengajarkan keterampilan menulis pada siswa, dan hendaknya menggunakan model pendekatan yang menyenangkan bagi siswa, supaya siswa dapat

menyampaikan gagasan, ide atau informasi yang diterimanya ke dalam bentuk tulisan.

Bentuk kegiatan yang terdapat dalam keterampilan menulis adalah mengarang. Dalam mengarang, penulis harus mengetahui maksud dan tujuan yang hendak dicapai sebelum mengarang. Penulis yang dapat merumuskan maksud dan tujuan dari sudut pembaca akan menghasilkan karya yang tepat yaitu sesuai dan serasi dengan yang diharapkan oleh pembaca. Karya yang tepat akan diminati oleh pembaca daripada suatu karya yang dihasilkan hanya dari sudut pandang penulis. Jenis karangan diantaranya adalah karangan deskripsi, narasi, eksposisi, persuasi, dan argumentasi.

Namun, dalam penelitian ini peneliti membatasi pada menulis karangan deskripsi. Meskipun beberapa siswa menganggap bahwa pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang tidak sukar, akan tetapi tidak sedikit pula yang akan mengalami kesulitan apabila diminta untuk menulis atau membuat karangan. Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar bagi siswa untuk melakukan aktivitas sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan menggunakan model-model yang melibatkan siswa sangatlah penting, karena siswa akan belajar sambil bekerja. Sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang berguna bagi dirinya.

Hal ini juga ditunjukkan oleh hasil observasi dengan guru kelas II SD N Blondo 3 pada tanggal 1 November 2018 ditemukan bahwa ada beberapa siswa yang belum bisa menuliskan dan menyusun kalimat. Siswa saat diminta

untuk mendiskripsikan suatu benda secara sederhana masih kesulitan belum bisa mengembangkannya dalam satu kalimat. Temuan lain siswa dalam kelas tersebut cenderung pasif untuk menulis dan penggunaan tata tulis yang dimiliki kurang tepat. Sehingga membuat keterampilan menulis siswa menjadi kurang.

Fakta dilapangan juga menunjukkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran bahasa indonesia juga beberapa dibawah KKM. Dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi yang diterapkan, guru mengalami kesulitan dalam pengelolaan pembelajaran bahasa sehingga siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran bahasa Indonesia materi mengarang karangan deskripsi yang terjadi di kelas hanya sebatas guru melihatkan dan memberikan contoh kemudian siswa mengikutinya. Siswa hanya sekedar mengikuti bukan mengalami. Akibatnya, apabila siswa ditugaskan menulis sebuah karangan deskripsi, siswa merasa kesulitan dalam mengeluarkan ide-ide dan gagasan apa yang akan ditulis dalam karangan deskripsi. Hal ini juga disebabkan oeh guru dalam penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang inovatif.

Permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan diatas yaitu, dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi siswa kelas II SD N Blondo 3 merupakan persoalan yang serius. Oleh sebab itu, permasalahan-permasalahan tersebut harus segera mendapatkan solusi. Salah satunya dapat dilakukan

dengan melalui model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaranyang dapat membantu siswa dalam kegiatan menulis.

Usaha yang pernah dilakukan guru untuk memperbaiki nilai siswa adalah guru menggunakan model pembelajaran kooperatif. Akan tetapi hasilnya belum optimal, siswa masih sulit untuk mengemukakan dan menuliskan gagasan yang dimilikinya. Kelemahan usaha sebelumnya adalah model pembelajaran dan media pembelajaran. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar perlu di inovasi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka untuk memecahkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran *Scientific* dengan menggunakan media. Daryanto (2014:51) menyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Scientific* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau teknik, menganalisa data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat pada siswa agar siswa menjadi lebih aktif.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media *flash card*. Peneliti memilih *flash card* atau *education card* karena media gambar ini dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran. *Flash card* merupakan media visual yang dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan serta menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi

pelajaran dengan dunia nyata. *Flash card* merupakan kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, diperkenalkan oleh Glenn Doman (Fatoni, 2009:85).

Gambar-gambar pada *flash card* dikelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui pembelajaran *Scientific* dengan Penggunaan Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas II SD Negeri Blondo 3”. Dengan menggunakan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diagnosis permasalahan kelas dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan guru kurang inovatif, sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan pembelajaran yang berlangsung.
2. Model pembelajaran kurang menarik, sehingga siswa kesulitan menulis karangan deskripsi sederhana suatu benda
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi, sehingga siswa cenderung pasif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah permasalahan yang ada pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Blondo 3, untuk itu

penelitian ini lebih difokuskan pada permasalahan siswa kesulitan menulis karangan deskripsi sederhana suatu benda pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian tindakan kelas ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui pembelajaran *Scientific* dengan media *Flash card*?
2. Bagaimana pelaksanaan peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui pembelajaran *Scientific* dengan Media *Flash card*?
3. Apakah terdapat peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui pembelajaran *Scientific* dengan penggunaan media *flash card* pada siswa kelas II SD N Blondo 3?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tindakan kelas yang telah dirumuskan tersebut, maka tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam penelitian ini yaitu, meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui pembelajaran *scientific* dengan penggunaan media *flash card* pada siswa kelas II SD N Blondo 3?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis, Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dan informasi kepada peserta didik maupun pendidik mengenai perbaikan penggunaan media dalam pembelajaran menulis deskripsi pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga sebagai bahan kajian untuk penelitian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, mendorong siswa supaya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dari tahap pertama sampai tahap akhir dan melatih siswa untuk meningkatkan aktivitas di kelas dengan cara melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan, siswa tidak cepat bosan serta tertarik pada pembelajaran yang sedang berlangsung.
- b. Bagi Guru, mendorong para guru agar dapat mengadakan modifikasi pembelajaran dengan menerapkan dan melakukan inovasi pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan metode yang bervariasi. Memberikan evaluasi bagi guru yang berguna untuk menghadapi permasalahan dalam kelas dan mencari bagaimana untuk memecahkan permasalahan tersebut. Sebagai referensi untuk menerapkan pembelajaran *Scientific* dengan menggunakan media *flash card*.
- c. Bagi Sekolah, memberikan masukan atau dukungan atau evaluasi kepada sekolah tentang pembelajaran inovatif sebagai bagian dari keberlanjutan sekolah.
- d. Bagi Peneliti, untuk melatih melakukan penelitian tindakan kelas melalui pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* agar mempunyai

kemampuan yang baik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi

1. Pengertian Keterampilan Menulis Karangan

Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas (KBBI, 2000:1505). Keterampilan menulis adalah kemampuan menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, perasaan melalui media tulisan, sehingga orang lain yang membacanya dapat menangkap gagasan-pikiran yang dituliskannya itu secara benar, akurat, dan lengkap (Darwis, 2011:5). Sekurang-kurangnya ada tiga komponen yang tergabung dalam keterampilan menulis, yaitu: a) penguasaan bahasa tulis, yang akan berfungsi sebagai media tulisan, antara lain meliputi kosakata, struktur kalimat, paragraf, ejaan, dan pragmatik; b) penguasaan isi karangan sesuai dengan topik yang akan ditulis; dan c) penguasaan tentang jenis-jenis tulisan, yaitu bagaimana merangkai isi tulisan dengan menggunakan bahasa tulis sehingga membentuk sebuah komposisi yang diinginkan, seperti esai, artikel, cerita pendek, atau makalah.

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis untuk tujuan, misalnya: memberitahu, meyakinkan, menghibur (Nurjamal, 2011:69). Dalam menulis terdapat pesan yang akan disampaikan kepada pembaca. Penulis yang baik akan memperhatikan pemilihan kata, kejelasan, dan kekuatan tulisan untuk mempengaruhi pembacanya. Keterampilan menulis di SD meliputi kemampuan menulis

permulaan, dikte, mendeskripsikan benda, mengarang, menulis surat, undangan, dan ringkasan paragraf (Depdiknas, 2006).

Karangan adalah suatu proses atau kegiatan menentukan gagasan pokok dan gagasan pengembang dalam sebuah kerangka karangan (Dalman H. , 2016:93).

Deskripsi merupakan suatu karangan yang digunakan penulis untuk memindahkan kesan-kesannya, memindahkan hasil pengamatan dan perasaannya, dan disajikan kepada para pembaca (Dalman H. , 2016:93). Menulis deskripsi berarti memindahkan kesan-kesannya, hasil pengamatan dan perasaannya kepada pembaca dalam bentuk tulisan. Sasarannya adalah menciptakan daya khayal pada pembaca, seolah-olah mereka melihat sendiri objek yang dideskripsikan. Agar dapat menulis deskripsi yang baik, dituntut tiga hal. Pertama, kesanggupan berbahasa penulis yang memiliki kekayaan nuansa dan bentuk. Kedua, kecermatan pengamatan dan keluasan pengetahuan penulis tentang sifat, ciri, dan wujud objek yang dideskripsikan. Ketiga, kemampuan penulis memilih detail khusus yang dapat menunjang ketepatan dan keterhidupan deskripsi (Akhadiah, 1998:15).

Beberapa kajian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis deskripsi adalah kemampuan menggunakan bahasa secara tertulis untuk menyampaikan atau memberikan perincian-perincian dari objek yang sedang dibicarakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui pembelajaran *scientific* menggunakan media *flash card* yang indikatornya yaitu,

mendeskripsikan macam-macam tumbuhan dan binatang berdasarkan gambar.

a. Jenis-Jenis Menulis

Jenis-jenis tulisan berdasarkan isi menurut Kuntarto (2007:224) dikelompokkan menjadi 5, yaitu:

1) Narasi

Sumirat, (2011:70) menyatakan bahwa tulisan narasi merupakan sebuah tulisan yang sebagian besar berisi cerita. Ciri-ciri tulisan narasi adalah sebagai berikut:

- a) Menggunakan urutan waktu dan tempat yang berhubungan secara kausalitas.
- b) Terdapat unsur tokoh yang digambarkan mempunyai perwatakan yang jelas.
- c) Terdapat alur cerita setting dan konflik.

2) Deskripsi

Deskripsi adalah tulisan yang menggambarkan wujud fisik suatu objek Akhadiyah (dalam Kuntarto 2007:224). Bentuk fisik objek tersebut sesuai dengan pengamatan penulis. Ciri-ciri tulisan deskripsi adalah sebagai berikut.

- a) Berhubungan dengan panca indra.
- b) Penggunaan objek didapat dengan pengamatan bentuk. Warna serta keadaan objek secara langsung.
- c) Unsur perasaan lebih tajam.

3) Eksposisi

Eksposisi adalah tulisan yang dimaksud untuk memaparkan menerangkan dan menyampaikan suatu hal untuk menambah pengetahuan dan pandangan pembaca suparno (dalam Kuntarto 2007:224). Ciri-ciri tulisan eksposisi adalah sebagai berikut.

- a) Memberikan informasi.
- b) Adanya fakta dan informasi.
- c) Berfungsi untuk memperjelas apa yang akan disampaikan.

4) Argumentasi

Argumentasi adalah tulisan yang membuktikan kebenaran suatu hal. Argumentasi berusaha meyakinkan pembaca tentang suatu kebenaran dengan memperkuat ide dan pendapat penulis. Tulisan ini bertujuan untuk mengubah dan mempengaruhi sikap dan pandangan pembaca. Menurut Anggarini (2006:102) dalam tulisan argumentasi, ide dan pendapat penulis disertai dengan bukti bukti yang konkret. Ciri-ciri tulisan argumentasi adalah sebagai berikut.

- a) Terdapat pernyataan, ide tau gagasan yang dikemukakan.
- b) Pembeneran berdasarkan fakta dan data yg disampaikan.

5) Persuasi

Anggarini (2006:102) tulisan persuasi adalah tulisan yang meyakinkan pembaca agar melakukan perintah nasihat, atau ajakan penulis. Ciri-ciri tulisan persuasi adalah sebagai berikut.

- a) Terhadap himbuan atau ajakan.

b) Berusaha mempengaruhi pembaca.

b. Ciri-Ciri Karangan Deskripsi

- 1) Deskripsi lebih memperlihatkan detail atau perincian tentang objek.
- 2) Deskripsi memberi sifat pengaruh sensitivitas dan membentuk imajinasi pembaca.
- 3) Deskripsi disampaikan dengan gaya yang memikat dan dengan pilihan kata yang menggugah.
- 4) Deskripsi memaparkan tentang sesuatu yang dapat didengar, dilihat, dan dirasakan. Misal : benda, alam, warna, dan manusia (Dalman, 2016:94)

Sesuai dengan latar belakang masalah. Dalam hal ini peneliti memilih satu jenis tulisan yaitu tulisan deskripsi. Menulis karangan deskripsi membutuhkan keterlibatan perasaan. Penulis harus mampu menghidupkan objek yang dilukiskan sehingga pembaca seolah-olah dapat mengalami apa yang penulis alami. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, pendidik juga harus menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan bantuan media pembelajaran yang menarik agar siswa aktif dan mampu mengungkapkan gagasan yang dimiliki secara mandiri melalui menulis karangan deskripsi suatu benda.

B. Model Pembelajaran *Scientific*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Scientific*

Istilah “model” bukan sebuah kata yang asing bagi dunia pendidikan. pembelajaran merupakan proses mempersiapkan secara sistematis kegiatan-

kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah cara bagaimana mencapai tujuan pembelajaran dengan sumber-sumber yang ada supaya lebih efisien dan efektif (Suprijono, 2016:49). Model yang menarik yaitu dengan gambar dan tulisan warna-warni akan menarik siswa untuk mencatat dan mempelajari materi yang telah disampaikan. Menggunakan model yang bervariasi mampu meningkatkan motivasi belajar. Model yang bervariasi akan sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Adanya model yang baru akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada siswa. Membuat proses pembelajaran lebih menarik. Sebagai seorang guru, harus pandai mengelola kelas, mengemas suatu pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Rusman (2015:232) menyatakan bahwa pembelajaran Saintifik adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba dan membuat jejaring pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa secara luas untuk melakukan eskplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari, di samping itu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuannya melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat pada siswa agar siswa menjadi lebih aktif.

2. Langkah-langkah Pembelajaran *Scientific*

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat kepada siswa. Majid (2014: 211) menyebutkan bahwa pendekatan saintifik dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Pendapat tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Daryanto (2014: 59-80), yaitu:

a. Mengamati (*Observasi*)

Metode mengamati mengutamakan kebermanaknaan proses pembelajaran. Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, siswa senang dan tertantang, dan mudah dalam pelaksanaan. Seperti yang diungkapkan oleh Daryanto (2014: 60) bahwa metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu siswa, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermanaknaan yang tinggi.

b. Menanya

Guru membuka kesempatan kepada siswa secara luas untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, atau dibaca. Daryanto (2014: 65) mengungkapkan bahwa guru yang efektif mampu menginspirasi siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu siswa belajar dengan baik.

c. Menalar

Kegiatan menalar menurut Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013 (Dalam Daryanto, 2014:70) adalah memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan atau eksperimen maupun hasil dan kegiatan mengumpulkan informasi. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut.

d. Mencoba

Hasil belajar yang nyata atau otentik akan didapat bila siswamencoba atau melakukan percobaan. (Hosnan, 2014) menyatakan bahwa kegiatan mencoba adalah melakukan eksperimen,membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek, atau kejadian aktivitas,dan siswa dituntut untuk mencoba mempraktekkan apa yang dipelajari dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

e. Mengkomunikasikan

Guru diharapkan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari dalam pendekatan saintifik. Daryanto (2014: 80) mengungkapkan bahwa kegiatan mengkomunikasikan dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola.

C. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pada jenjang Sekolah Dasar, siswa diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang dianggap penting untuk keberhasilan melanjutkan studi dan penyesuaian diri dalam kehidupannya kelak. Piaget menyatakan bahwa daya pikir atau kemampuan mental individu yang berbeda usia akan berbeda secara kualitatif (Azwar, 1996:35). Tahapan berpikir yang dilalui anak yaitu: tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-6 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun ke atas).

Pada masa ini siswa diharapkan memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Siswa diharapkan mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu. Menurut Iskandarwassid dan Dadang Suhendar (2016: 140), keterampilan-keterampilan tersebut meliputi:

1. Keterampilan membentuk diri sendiri. Pada masa ini, siswa mampu untuk membantu dirinya sendiri untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Siswa mampu memecahkan masalahnya sendiri sehingga dapat berintegrasi dengan lingkungannya.
2. Keterampilan sosial. Pada masa ini, siswa mampu bersosialisasi baik dengan teman seumurannya maupun dengan orang yang lebih tua atau muda darinya.
3. Keterampilan sekolah. Siswa pada masa ini mampu untuk bersekolah, mengikuti pelajaran, dan menyerap pelajaran.

4. Keterampilan bermain. Pada usia sekolah dasar, siswa mampu bermain mainan untuk usian mereka.

Bagi siswa di tingkat SD, peran kelompok sebaya sangat berarti. Siswa sangat mendambakan penerimaan oleh kelompoknya. Baik dalam penampilan perilaku maupun dalam ungkapan diri, terutama bahasa, siswa cenderung meniru kelompok yang sebaya. Berdasarkan tahapan berpikir tersebut, siswa SD berada pada tahap operasional konkret. Cara berpikir siswa masih konkret dan belum menangkap abstrak. Proses berpikir siswa dalam mengerjakan tugas didasarkan atas manipulasi dari objek-objek dan pengalaman-pengalaman yang pernah dialami. Siswa sekolah dasar memiliki sifat yang suka meniru. Mereka suka meniru apa yang mereka lihat dan mereka dengar. Dengan demikian, guru dituntut untuk dapat merancang model-model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, bekerja kelompok, maupun terlibat langsung dalam pembelajaran. Selain itu, materi pembelajaran juga hendaknya dikaitkan dengan pengalaman siswa sehingga materi yang dipelajari tidak bersifat abstrak dan bermakna bagi siswa.

D. Media Pembelajaran *Flash Card*

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana

sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif(Munadi, 2013:7). Penggunaan media tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar. Media sangat berperan bagi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan minat, mengembangkan potensi dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk selalu menggunakan media dalam pembelajaran yang mereka lakukan, terlebih guru sekolah dasar. Fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar.

Sanjaya (2008: 211) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan sifatnya menjadi tiga, yaitu media auditif, media visual, dan media audiovisual.

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yanghanya memiliki unsur suara seperti radio, dan rekaman suara.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.

2. Langkah – Langkah Pembelajaran *Scientific* Menulis Deskripsi dengan *Flash Card*

Sintaks pembelajaran keterampilan menulis dengan menggunakan media *Flash Card* meliputi tiga tahap, yaitu mengamati kartu, menuliskan deskripsi, dan menyampaikan hasil. Adapun aktivitas realistik pembelajarannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.

Sintaks pembelajaran *Scientific* dengan menggunakan media *Flash Card*

Sintaks pendekatan <i>scientific</i> (Permendikbud No. 81 A)	Aktivitas Pembelajaran Menulis Deskripsi dengan <i>Flash Card</i>	
	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1. Mengamati 2. Menanya 3. Mencoba 4. Menalar 5. Mengkomunikasikan	Guru menjelaskan materi menulis deskripsi.	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait materi menulis tulisan deskripsi.
	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya.	Siswa diberi kesempatan bertanya terkait materi yang belum dipahami.
	Guru membagikan media <i>Flash Card</i> pada siswa.	Siswa mengamati <i>Flash Card</i> yang dibagikan oleh guru.
	Guru meminta siswa untuk menulis deskripsi berdasarkan gambar.	Siswa menuliskan tulisan deskripsi berdasarkan gambar yang dilihat.
	Guru menunjuk beberapa siswa untuk menyampaikan hasil tulisan deskripsinya.	Beberapa siswa maju ke depan untuk membacakan hasil tulisan deskripsi yang mereka buat.
	Guru membagikan soal evaluasi.	Siswa mengerjakan evaluasi.
	Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	

3. Media *Flash Card*

Flash card merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Berdasarkan klasifikasi media

pembelajaran yang dikemukakan Sanjaya, maka *flash card* termasuk dalam media visual. *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu berukuran 25 x 30 cm yang menyajikan gambar, angka, atau pesan pendek lainnya. *Flash card* dibuat menggunakan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar yang sudah ada kemudian ditempelkan pada kertas (Susilana, 2008: 94).

Pembelajaran melalui *flash card* ini tergolong dalam pembelajaran yang bersifat permainan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran. *Flash card* yang biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya.

Flash card yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat dibuat sendiri dengan memperhatikan prinsip-prinsip manajemen otak dalam membantu proses mengingatnya. Oleh sebab itu dalam pembuatannya terdapat aturan yang harus diperhatikan, antara lain:

- 1) Setiap mata pelajaran yang berbeda sebaiknya menggunakan warna yang berbeda atau menggunakan warna yang sama tetapi tulisannya dengan warna berlainan. Tujuannya agar membantu anak dalam mengelompokkan informasi-informasi yang sejenis.
- 2) Bagian depan dan bagian belakang ditulis dengan format/isi yang berbeda, misalnya bagian depan istilah sedangkan bagian belakang artinya.

- 3) Tulisan dengan huruf besar di bagian tengah. Hal ini sesuai dengan fokus mata dan otak yang selalu di tengah.
- 4) Di bagian bawah halaman belakang dapat ditambahkan tip-tip penguat ingatan dan pemahaman.

Kelebihan *flash card* dalam pembelajaran, yaitu mudah dibawakemana-mana karena ukurannya yang kecil, praktis jika dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, mudah diingat, dapat diterapkan dalam permainan. Mengingat efektivitas penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran, bahasa pada khususnya, maka peneliti menggunakan model pembelajaran *Scientific* berbantuan *flash card* pada pembelajaran menulis deskripsi bahasa Indonesia kelas II SD N Blobo 3.

E. Penelitian Yang Relevan

1. Ninda Erlita (2010) dalam penelitian yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengarang Menggunakan Gambar pada Siswa Kelas IV SD Negeri Catur Tunggal III Yogyakarta menunjukan peningkatan kemampuan menulis. Hasil penelitian menunjukan bahwa menggunakan media gambar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat meningkatkan keterampilan menulis. Peningkatan kemampuan menulis karangan pada siswa sebelum dilakukan tindakan awal nilai rata-rata adalah 59,71, pada siklus I pertemuan ke -1 nilai rata-rata meningkat menjadi 69,57, pada siklus I pertemuan ke-2 meningkat lagi menjadi 69, 57. Pada siklus ke II pertemuan ke-1 nilai rata-rata meningkat menjadi 74,9, pada siklus II pertemuan ke-2 meningkat kembali menjadi 80,64. Dari hasil penelitian diatas dapat

disimpulkan bahwa menggunakan media gambar dalam pembelajaran mengarang meningkatkan kemampuan mengarang siswa.

2. Wulan Satyaningsih (2010) dalam penelitian yang berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas V SD Negeri Tubin Kecamatan Lendah Kabupaten Kulonprogo Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan menggunakan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Negeri Tubin Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo. Peningkatan tersebut dikarenakan media gambar seri dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa serta meningkatkan konsentrasi siswa ketika pembelajara. Peningkatan yang terajdi yaitu, (1) rata-rata nilai kondisi awal siswa sebesar 58,7, dengan persentase siswa yang mendapat nilai cukup sebesar 94,2% dan nilai kurang sebesar 5,8%; (2) rata-rata nilai evaluasi siklus I sebesar 77,6, dengan persentase siswa yang mendapat nilai sangat baik sebesar 11,7% dan nilai baik sebesar 88,3%; (3) rata-rata- nilai evaluasi siklus II sebesar 82,5 dengan presentase siswa yang mendapat nilai sangat baik sebesar 47% dan nilai kurang sebesar 53%.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini yang dapat diambil sebagai dugaan sementara adalah: Pembelajaran Scientific dengan media Flash Card dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi pada siswa di kelas II SD Negeri Blondo 3 Mungkid, Magelang.

G. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas II A SD N Blondo 3, dapat diambil pokok pemikiran bahwa ada beberapa siswa yang belum bisa menuliskan dan menyusun kalimat. Siswa saat diminta untuk mendiskripsikan suatu benda secara sederhana masih kesulitan belum bisa mengembangkannya dalam satu kalimat. Siswa dalam kelas tersebut malas untuk menulis. Sehingga membuat keterampilan menulis siswa menjadi kurang. Dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi yang diterapkan, guru mengalami kesulitan dalam pengelolaan pembelajaran bahasa sehingga siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran bahasa Indonesia materi karangan deskripsi yang terjadi di kelas hanya sebatas guru mellihatkan dan memberikan contoh kemudian siswa mengikutinya. Siswa hanya sekedar mengikuti bukan mengalami. Akibatnya, apabila siswa ditugaskan menulis sebuah karangan deskripsi, siswa sulit mengeluarkan ide-ide dan gagasan apa yang akan ditulis dalam karangan deskripsi sederhana.

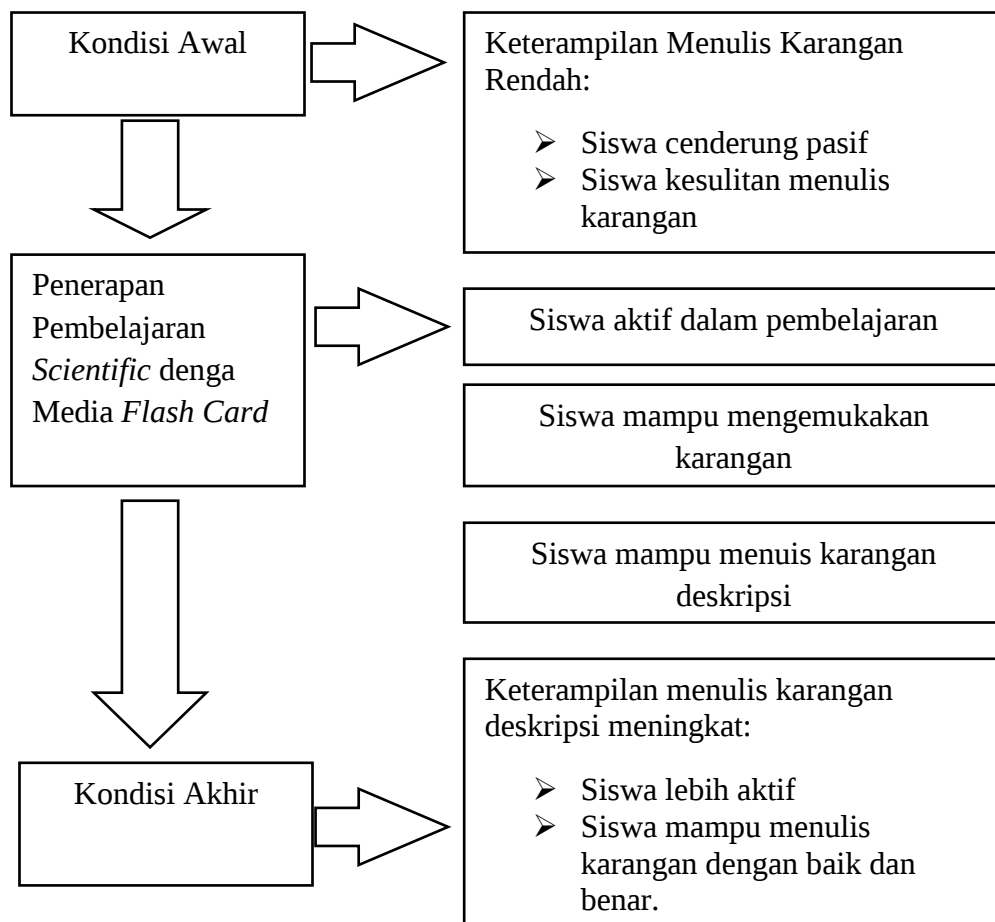
Melihat kondisi tersebut, peneliti bersama kolaborator merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis karangan deskripsi melalui pembelajaran *Scientific* dengan media *flash card* pada siswa kelas II SD N Blondo 3.

Rusman (2015: 232) menyatakan bahwa pembelajaran *Scientific* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membuat

jejaring pada kegiatan pembelajaran disekolah. Pendapat diatas dapat diuraikan 5 poin yaitu :

1. Mengamati : metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, siswa senang dan tertantang.
2. Menanya : Guru memebrikan kesempatan kepada siswa secara luas untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat,disimak, ataupun dibaca.
3. Menalar : kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, siswa menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut.
4. Mencoba : siswa dituntut untuk mencoba atau mempraktekkan apa yang sudah dipelejadi untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
5. Mengkomunikasikan : Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan atau mengekspresikan apa yang telah mereka pelajari.

Adapun kerangka pikir dalam pelaksanaan PTK ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1
Bagan Kerangka Berfikir

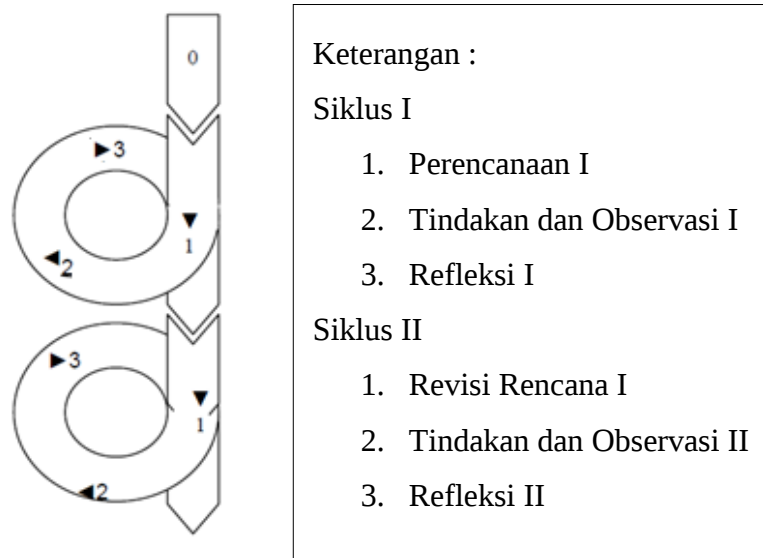
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2008: 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar. Sedangkan tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan keterampilan menulis deskripsi dengan menggunakan tindakan atau metode tertentu. Maka dalam penelitian ini peneliti serta guru ingin menguji hipotesis, sebagaimana yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD N Blondo 3, Mungkid Magelang.

Berikut adalah desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain putaran spiral yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart (Kasbolah, 1998:113). Dalam perencanaan Kemmis & Mc Taggart menggunakan sistem spiral yang dimulai dengan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Di bawah ini adalah gambar putaran spiral tersebut:



Gambar 2. Penelitian Tindakan Kelas Model
(Kemmis dan Mc. Taggart) (1998: 113)

Setiap siklus dalam desain penelitian sistem spiral pelaksanaannya meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Langkah-langkah penelitian dilaksanakan dalam empat tahap kemudian akan dilanjutkan dengan siklus I dan siklus selanjutnya hingga mencapai indikator keberhasilan. Adapun uraian dari tahap-tahap penelitian adalah sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

- a. Berdiskusi dengan guru kolaborator tentang rencana kegiatan penelitian meliputi materi pembelajaran, waktu, dan keperluan penelitian.
- b. Menentukan standar kompetensi dasar dan menyusun indikator bersama tim kolaborasi.
- c. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, LKS, kisi-kisi soal, evaluasi, dan penskoran dengan mengintegrasikan

penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan keterampilan menulis.

- d. Menyiapkan instrumen (tes, lembar observasi, catatan lapangan).
- e. Menyiapkan media *flash card*, sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan peralatan yang digunakan selama penelitian seperti kamera.

2. Tahap Pelaksanaan

Selama pelaksanaan tindakan, guru sebagai pelaksana tindakan mengacu pada program yang telah dipersiapkan dan disepakati bersama dengan peneliti. Peneliti akan menggunakan media *flash card*.

Pelaksanaan tindakan penelitian direncanakan dalam beberapa siklus. Alokasi waktu tiap pertemuan dalam siklus I, II, dan seterusnya adalah 2 x 35 menit. Siklus I pertemuan pertama yaitu mengenalkan bagaimana menulis deskripsi dengan menggunakan kata kunci dan media gambar tumbuhan (*flash card*) yang sudah disiapkan. Sedangkan pada pertemuan kedua, siswa mempraktikkan menulis deskripsi dengan mengamati media *flash card* tumbuhan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus pertama. Dan pada siklus II pertemuan pertama, siswa akan mendeskripsikan *flash card* binatang seperti yang telah dipraktikkan pada siklus pertama.

3. Observasi

Peneliti dan kolaborator melihat dan mengamati secara langsung kemudian mencatat segala sesuatu yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran,

dari awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran. Adapun aspek yang diamati meliputi:

- a. Keterampilan guru dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card*.
- b. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card*.

4. Tahap Refleksi

Setelah observasi dilakukan, maka dilakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media *flash card* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada siklus I. Kegiatan refleksi dalam siklus I meliputi:

- a. Mengevaluasi proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I.
- b. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I.
- c. Mengkaji permasalahan yang terjadi pada siklus I dan
- d. mendiskusikan cara melakukan perbaikan.
- e. Merencanakan pelaksanaan tindak lanjut untuk pelaksanaan pada siklus II dan siklus selanjutnya.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

a. Variabel input

Variabel input adalah variabel yang mempengaruhi variabel dalam penelitian tindakan kelas yang merupakan kondisi awal subjek sebelum diberikan tindakan. Dalam penelitian ini adalah siswa yang belum tuntas dalam keterampilan menulis karangan.

b. Variabel proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang berlangsung menerapkan pembelajaran *Scientific* dengan media *Flash Card*, dimana guru dalam memegang peranan penting, yaitu sebagai model, pembimbing, dan fasilitator. Sebagai model guru dituntut memiliki kemampuan berkomunikasi, mampu mempresentasikan sesuatu, secara efektif, dan memiliki sikap positif untuk dirinya dan untuk siswanya. Sebagai pembimbing dan fasilitator, guru dituntut kesadarannya untuk secara optimal mengarahkan siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran yang dilakukan, karena orientasi pembelajaran kepada siswa (*student centered instruction*), bukan kepada guru (*teacher centered instruction*).

c. Variabel Output

Variabel output dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi, dimana melalui pembelajaran *Scientific* dengan media *Flash Card* diharapkan dapat menghantarkan siswa menulis dengan baik dan benar, lebih memotivasi siswa dalam belajar menulis dan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berikut ini definisi operasional variabel penelitian:

a. Pembelajaran *Scientific* dengan Media *Flashcard*

Model yang bervariasi akan sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Adanya model yang baru akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada siswa. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau teknik, menganalisa data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

b. Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi

Dari beberapa kajian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis karangan deskripsi adalah kemampuan menggunakan bahasa secara tertulis untuk menyampaikan atau memberikan perincian-perincian dari objek yang sedang dibicarakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui pembelajaran *scientific* menggunakan media *flash card* yang indikatornya yaitu, mendeskripsikan macam-macam tumbuhan dan binatang berdasarkan gambar.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD N Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang, yang terdiri dari 16 laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri Blondo 3 yang beralamat Blondo Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang kelas II dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Mata pelajaran yang akan diteliti adalah Bahasa Indonesia Tema 6 (Merawat Hewan dan Tumbuhan) Subtema 1.

F. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini ditandai dengan adanya perubahan yang ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan menulis karangan deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari terpenuhinya batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah tersebut yaitu mencapai nilai minimal 75. Pembelajaran berhasil jika persentase siswa yang tuntas minimal mencapai 75% dari jumlah siswa.

G. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini dengan observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Berikut adalah penjelasan mengenai teknik pengumpulan data.

a. Tes

Menyusun tes merupakan langkah awal dalam mengukur keberhasilan belajar peserta didik. Hasil tes tersebut kemudian akan dibandingkan dengan kriteria tertentu sebagai landasan pengambilan keputusan dalam pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu tes prestasi. Tes prestasi merupakan tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian

siswa setelah mempelajari sesuatu. Tes ini diterapkan pada individu melalui tes formatif selama penelitian, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus seterusnya.

b. Observasi.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media *flash card*. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa, keterampilan guru dan kegiatan siswa dalam ranah afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis dengan menggunakan media *flash card* selama pelaksanaan tindakan dalam penelitian berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu:

a. Instrumen Tes

Jenis tes yang digunakan di penelitian ini adalah tes essay menulis deskripsi. Tes essay merupakan tes isian yang disusun dalam bentuk pertanyaan terstruktur dan siswa bertugas untuk menyusun, mengorganisasikan sendiri jawaban tiap pertanyaan dengan bahasa sendiri.

Tes ini diberikan pada siswa kelas II SD N Blondo 3 sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media *flash card* untuk memperoleh gambaran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah aktivitas siswa saat proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi dan rubrik yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.
Kisi-Kisi Menulis Deskripsi untuk Kelas II

Kompetensi Dasar	Kelas /Smtr	Materi	Indikator	Ranah Kognitif	Bentuk Soal
8.1 Mendiskripsikan tumbuhan dan binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis	II / I	Mendiskripsikan tumbuhan dan binatang	8.1.1 Mendiskripsikan macam-macam tumbuhan berdasarkan gambar	C1	Essay
			8.1.2 Mendiskripsikan macam-macam binatang berdasarkan gambar	C1	Essay

Tabel 3.
Lembar Penilaian Keterampilan Menulis Deskripsi

No	Aspek Penilaian	Skala Skor				Bobot	Skor x Bobot
		1	2	3	4		
1	Keterlibatan pancaindera					5	20
2	Pilihan kata (diksi)					5	20
3	Ejaan dan tanda baca					5	20
4	Kelengkapan isi					5	20
5	Kerapian tulisan					5	20

Penjabaran masing-masing aspek penilaian untuk tes menulis deskripsi

dan penilaian dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4.
Rubrik Penilaian Menulis Deskripsi

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Kategori
1	Keterlibatan pancaindera	- Melibatkan semua pancaindera - Melibatkan 3 pancaindera yaitu penglihatan, penciuman, dan perasa - Melibatkan 2 pancaindera penglihatan dan penciuman - Melibatkan 1 pancaindera, penglihatan	Sangat baik Baik Cukup Kurang
2	Pilihan kata (diksi)	- Penggunaan diksi sesuai, beragam, dan menarik (ada kurang dari 3 pilihan kata yang tidak sesuai dengan objek yang diamati) - Penggunaan diksi tepat dan tidak beragam (ada 4-7 pilihan kata yang tidak sesuai dengan objek yang diamati) - Penggunaan diksi kurang tepat (8-10) - Banyak penggunaan diksi yang tidak tepat.	Sangat baik Baik Cukup Kurang
3	Ejaan dan tanda baca	- Jumlah kesalahan ejaan dan tanda baca kurang dari 5 - Jumlah kesalahan ejaan dan tanda baca 6-10 - Jumlah kesalahan ejaan dan tanda baca 11-15 - Jumlah kesalahan ejaan dan tanda baca lebih dari 16	Sangat baik Baik Cukup Kurang
4	Kelengkapan isi	- Keterpaduan isi antar kalimat jelas - Keterpaduan isi antar kalimat cukup jelas - Keterpaduan isi	Sangat baik Baik Cukup

		antarkalimat kurang jelas • Keterpaduan antar kalimat tidak jelas	Kurang
5	Kerapian tulisan	• Tulisan bagus, jelas terbaca dan bersih • Tulisan cukup bagus, terbaca dan cukup bersih • Tulisan kurang bagus, terbaca dan tidak bersih • Tulisan tidak bagus, tidak terbaca dan tidak bersih	Sangat baik Baik Cukup Kurang

b. Instrumen Non Tes

1) Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dan lembar observasi kegiatan guru. Lembar observasi guru bertujuan untuk melihat konsistensi guru terhadap RPP yang telah dibuat. Adapun kisi-kisi lembar observasi yang digunakan yaitu sebagai berikut.

Tabel 5.
Kisi-Kisi Instrumen Aktivitas Guru dalam pembelajaran dengan media *flash card*

Aspek	Indikator	No. Item
Tahap-tahap pembelajaran menulis deskripsi dengan media <i>flash card</i>	1. Persiapan	
	a. Membuka pembelajaran	1
	b. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2
	c. Memberikan motivasi pada siswa	3
	d. Apersepsi	4
	2. Pelaksanaan	
	a. Pembagian kelompok.	5
	b. Penyampaian materi pelajaran	6
	c. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya	7
	d. Membagikan LKS dan	8, 9

	membimbing diskusi.	
	e. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi.	10
	f. Melakukan penilaian berdasarkan hasil kerja kelompok dan individu.	11
	g. Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai terbaik.	12
	3. Penutup	
	a. Menyimpulkan materi pelajaran.	13
	b. Memberikan tes pada siswa	14
	c. Pemberian tugas terkait materi selanjutnya	15
	d. Mengakhiri pembelajaran	16

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa dalam pembelajaran dengan media *flash card*

Aspek	Indikator	No. Item
Aktivitas Belajar Siswa	1. Siswa membaca materi yang akan dipelajari, siswa mengamati gambar, dan siswa mengamati demonstrasi	1
	2. Siswa berdiskusi dengan teman, siswa bertanya pada guru atau guru, siswa mengeluarkan pendapat, siswa memberikan saran, siswa memberikan pernyataan, dan melakukan wawancara	2, 3
	3. Siswa menyimak penjelasan dari guru, mendengarkan percakapan	4
	4. Siswa membuat catatan tentang materi pelajaran, menulis laporan, membuat karangan	5
	5. Siswa menanggapi pendapat teman atau guru, siswa mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri, siswa mengingat materi pelajaran,	6, 7

	siswa menganalisis permasalahan	
	6. Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran, siswa bergembira mengikuti pelajaran, siswa berminat mengikuti pelajaran	8

I. Validitas

Validitas adalah derajat yang menunjukkan sejauh mana hasil tersebut berguna (relevan) sebagai petunjuk untuk guru tertentu, serta kekuatannya untuk memberi informasi dan argumen tentang meningkatkan praktek pendidikan di masyarakat profesional yang lebih luas (Kusumah, 2010:85).

J. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan (kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir), tahap observasi (pengamatan), dan tahap refleksi. Adapun penjabarannya dari tahap-tahap tersebut, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

- 1) Menyusun RPP pada tiap siklus I, II, dan seterusnya dengan menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran menulis deskripsi.
- 2) Mempersiapkan sumber serta media belajar berupa kartu bergambar binatang dan tumbuhan beserta kata kunci.
- 3) Menyiapkan instrumen penilaian keterampilan menulis deskripsi siswa dan lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan awal :

- 1) Siswa bersama guru berdo'a bersama berdasarkan keyakinan masing-masing dan saling menyapa untuk menanyakan kabar.
- 2) Guru melakukan presensi terhadap kehadiran siswa.
- 3) Guru menyampaikan ke siswa tujuan pembelajaran hari ini yaitu, mendiskripsikan tumbuhan dan binatang di sekitar secara dengan bahasa tulis.
- 4) Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk menggali pemahaman siswa tentang pembelajaran, yaitu: Adakah tumbuhan yang hidup di sekitar lingkungan kalian? Coba sebutkan tumbuhan apa saja yang ada di sekitar kalian! Pernahkan kalian pergi ke kebun binatang? Binatang apa saja yang kalian lihat di kebun binatang?
- 5) Guru memberikan motivasi agar pada kegiatan pembelajaran pada hari ini siswa semangat belajar untuk mendiskripsikan tumbuhan dan binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis.

Kegiatan Inti :

- 1) Siswa mengamati macam-macam tumbuhan dan binatang di lingkungan sekitar siswa (*mengamati*)
- 2) Guru menjelaskan materi tentang menulis (mendeskripsikan) makhluk hidup (binatang dan tumbuhan) dengan menunjukkan gambar (*flash card*).

- 3) Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait materi menulis tulisan deskripsi.
- 4) Siswa diberi kesempatan bertanya terkait materi yang belum dipahami.
- 5) Siswa diberi kesempatan bertanya terkait materi yang belum dipahami.
(*menanya*)
- 6) Guru membagikan media *Flash Card*.
- 7) Siswa menuliskan tulisan deskripsi berdasarkan gambar yang dilihat.
(*menalar*)
- 8) Beberapa siswa maju ke depan untuk membacakan hasil tulisan deskripsi yang mereka buat.
- 9) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama pembelajaran.
- 10) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi persebaran dan manfaat sumber daya alam lingkungan setempat yang belum dipahami (*menanya*).
- 11) Guru membagikan soal evaluasi.

Kegiatan akhir :

- 1) Kegiatan akhir, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi tentang mendiskripsikan tumbuhan dan binatang di sekitar dengan bahasa tulis.
- 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi materi tentang mendiskripsikan tumbuhan dan binatang di sekitar dengan bahasa tulis yang telah dipelajari.

3) Penilaian dan tindak lanjut.

c. Tahap Observasi (Pengamatan)

1) Mengamati aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran menulis bahasa Indonesiadengan menggunakan media *flash card* dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran.

2) Mengumpulkan data hasil belajar menulis deskripsi setelah menggunakan media*flash card* dan mencatat hal-hal penting yang terjadi selama pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

1) Mengevaluasi proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I.

2) Mengkaji permasalahan yang terjadi pada siklus I dan mendiskusikan cara melakukan perbaikan.

3) Merencanakan pelaksanaan tindak lanjut untuk pelaksanaan pada siklus II dan siklus selanjutnya.

K. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu: teknik analisis data kuantitatif yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Kuantitatif

Data kuantitatif berupa keterampilan siswa dalam menulis deskripsi.

Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif yaitu dengan mencari

rerata. Menurut Suharsimi Arikunto, (2006: 284-285) rumus untuk mencari rerata adalah sebagai berikut.

$$M = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan:

M = mean (nilai rata-rata)

ΣX = jumlah nilai total yang diperoleh dari hasil penjumlahan nilai setiap individu

N = banyaknya individu

Klasifikasi menulis deskripsi adalah sebagai berikut :

Tabel 7.
Klasifikasi Menulis Deskripsi

Nilai	Kategori
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
0 – 54	Kurang

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teoritis

Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar bagi siswa untuk melakukan aktivitas sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan menggunakan model-model yang melibatkan siswa sangatlah penting, karena siswa akan belajar sambil bekerja. Sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang berguna bagi dirinya. Pembelajaran bahasa indonesia, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Pembelajaran melalui *flash card* ini tergolong dalam pembelajaran yang bersifat permainan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran. *Flash card* yang biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya. *Flash card* yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat dibuat sendiri dengan memperhatikan prinsip-prinsip manajemen otak dalam membantu proses mengingatnya.

Media *Flash Card* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Scientific digunakan untuk memudahkan siswa dalam mengamati dan memudahkan siswa dalam menerapkan hasil pengamatan tersebut kedalam sebuah deksripsi serta untuk mempermudah guru dalam menanamkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip khususnya pada pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi. Selain itu, siswa dapat memperoleh pengalaman yang berharga melalui pengamatan.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas II A SD Negeri Blondo 3 meningkat maksimal dengan menggunakan media *Flash Card*. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal sebelum dan setelah diberikan tindakan pada setiap siklusnya, yaitu pra siklus 62,6% menjadi 66,6% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. Secara umum pembelajaran dikatakan berhasil karena melebihi kriteria keberhasilan yaitu 75%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, diharapkan menggunakan model pembelajaran *scientific* sebagai alternatif dalam pembelajaran supaya meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi.

2. Bagi kepala sekolah, diharapkan mendukung dengan memfasilitasi guru menggunakan media *Flash card* terutama untuk pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan sekolah.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan para peneliti menggunakan model yang lebih bervariasi untuk mengungkap data yang valid. Para peneliti juga bisa mengembangkan model pembelajaran *Scientific* dan media *Flash card* untuk mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, 1996. *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Dalman, H. 2016. *Keterampilan Menulis* . Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Fatoni, 2009. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik da Kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Galih Indonesia .
- Kemmis dkk, 1992. *Classroom Action Research*. Bandung: IKIP Bandung
- Kunandar dkk, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Kuntarto, 2007. *Keterampilan menulis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kusumah, W. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media .
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru* . Jakarta Selatan : REFERENSI (GP Press Group).
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: REFERENSI (GP Press Grop) .
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Santosa, 2010. *Hakikat Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Sugiyono, 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Suhendar,dadang. 2016. *Keterampilan Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: CV Karya Mandiri

Sumirat, W. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta, CV.

Susilana, 2008. *Media Pembelajaran flashcard*. Jakarta: Bumi Aksara

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya